**15パズル**

**ふりかえり**

2015/09/18 島津 元気

【秀逸点】

前回の反省から、説明書、作業単位分割の資料をつくる時間をあらかじめ用意していたので、提出は時間内にできた。

【問題点】

■ゲームが未完成のまま締切時間となってしまった。

　原因　：Unityの機能の衝突判定が、予想外に時間がかかった。

　解決策：制作の初めに、詳しくない機能についてはテストを行う。

■Windowsビルドで、ゲーム画面を想定通りに描画できなかった。

原因：「描画できない」という問題は全くの想定外だった。

　解決策： 制作の初めに「描画」のテスト、調査を行う時間をとる。

■作業締切までの時間が少ない時に、焦ってしまって開発効率が低下してしまう。

　原因：作業単位の分割を作業がイメージできるような単位まで区切れていない。

解決策：作業に躓いたら、先ずは作業単位の分割をもう一度行う。

【所感】

　・15パズルの機能を実装する前に、Unityの機能で躓いてしまいました。特に衝突判定の処理で、なぜ衝突が判定できないのか分からず、大幅に時間を失って提出期限となってしまった。問題は作業単位分割を作成した段階で、「今回のゲーム制作に使用するUnityの機能」について、テストを行わなかったことだと思いました。しかし、じゃんけんゲームや今回のように締切が近い場合は、テストの時間も少ないので、既知の機能で制作を進めるようにしていこうと考えています。